GUÍA PARA JUGADORES

Guía para jugadores de *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

¡Eevee y sus amigos brillan con colores Astrales!

Eevee y sus múltiples Evoluciones, que van desde la suavidad ardiente hasta la elegancia gélida, ocupan un lugar muy especial en los corazones de todos los Entrenadores Pokémon. Descubre sus nuevos y extraordinarios poderes como Pokémon ex Teracristal Astrales y encuentra tu propio tesoro entre la enorme lista de Pokémon ex llegados de Paldea y más allá. ¡Relucientes cristales y diseños ocultos te esperan al final del arcoíris en la expansión Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas *de JCC Pokémon!*

Te presentamos la expansión *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

Por si Eevee y sus 8 Evoluciones no fueran ya fenomenales de por sí, ¡ahora todos ellos aparecen como Pokémon ex Teracristal Astrales! Cada uno cuenta con un ataque fulminante que requiere 3 Energías de distintos tipos, para que tú decidas cuál encaja mejor en tu baraja. Además, la expansión *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon también introduce nuevas cartas de *AS TÁCTICO* que pueden llevar tu estrategia al siguiente nivel. Y, por si todo esto fuera poco, esta expansión es el sueño de cualquier coleccionista gracias a las 32 cartas de rareza Rara Ilustración Especial que incluye, todas con fantásticas ilustraciones, junto a muchas otras deslumbrantes cartas que harán las delicias de los fans.

BÁSICO
Eevee ex
PS 200
Teracristal
Habilidad ADN Arcoíris
Este Pokémon puede evolucionar a cualquier Pokémon ex que evolucione de Eevee si pones en juego ese Pokémon ex sobre este Pokémon desde tu mano. (Este Pokémon no puede evolucionar durante tu primer turno ni durante el turno en que lo pongas en juego).
Cuarzo Brillante 200
075/131
FASE 1
Flareon ex
PS 270
Teracristal
Evoluciona de Eevee
Carga Abrasadora
Cornalina
014/131
Tormenta Verdosa 60
Este ataque hace 60 puntos de daño por cada Energía unida a cada uno de los Pokémon de tu rival.
Musgo Ágata 230
Cura 100 puntos de daño a cada uno de tus Pokémon en Banca.
006/131
FASE 1
Vaporeon ex
PS 280
Teracristal
Evoluciona de Eevee
Ráfaga Inclemente
Este ataque hace 60 puntos de daño a cada uno de los Pokémon ex de tu rival. El daño de este ataque no se ve afectado por Debilidad o Resistencia.
Aguamarina 280
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
FASE 1
Glaceon ex
PS 270
Teracristal
Evoluciona de Eevee
Bala Helada 110
Este ataque también hace 30 puntos de daño a uno de los Pokémon en Banca de tu rival. (No apliques Debilidad y Resistencia a los Pokémon en Banca).
Euclasa
Deja Fuera de Combate a 1 de los Pokémon de tu rival que tenga exactamente 6 contadores de daño sobre él.
026/131
FASE 1
Jolteon ex
PS 260
Teracristal
Evoluciona de Eevee
Lanza Reluciente 60+
Puedes descartar hasta 2 Energías Básicas de tus Pokémon en Banca. Este ataque hace 90 puntos de daño más por cada carta que hayas descartado de esta manera.
Dravita 280
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
030/131
Sylveon ex
PS 270
Teracristal
Evoluciona de Eevee
Angelita
041/131
FASE 1
Umbreon ex
Evoluciona de Eevee
Espejismo Lunar 160
El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Confundido.
Ónice
Descarta todas las Energías de este Pokémon y coge 1 carta de Premio.
060/131
FASE 1
Espeon ex
PS 270
Teracristal
Evoluciona de Eevee
Psicointimidación 160
Descarta 1 carta aleatoria de la mano de tu rival.
Azeztulita
Haz involucionar a cada uno de los Pokémon evolucionados de tu rival poniendo la carta de Evolución de fase más alta que tengan sobre ellos en la baraja de tu rival, y barájalas todas.
034/131

¿Qué novedades hay en esta expansión?

¡Eevee a tutiplén!

A Eevee se le conoce como el Pokémon Evolución, y tiene la capacidad única de evolucionar a 8 Pokémon diferentes. No obstante, en JCC Pokémon solo puedes tener 4 copias de una carta con el mismo nombre en tu baraja, así que lo normal es disponer únicamente de 4 Eevee, lo cual no es suficiente para conseguir sus 8 Evoluciones. Ahí es donde Eevee ex entra en juego: su habilidad ADN Arcoíris le permite evolucionar a cualquier Pokémon ex que evolucione de Eevee. Como Eevee y Eevee ex tienen nombres diferentes, puedes incluir 4 ejemplares de cada uno en tu baraja, ¡lo que supone uno por cada Evolución de Eevee! No te recomendamos incorporar las 8 Evoluciones en la misma baraja, pero tú decides.

Sets paralelos prémium: ¡Poké Ball y Master Ball!

Además del set paralelo habitual que puedes encontrar en cualquier expansión de JCC Pokémon, ¡en esta hallarás cartas con un dibujo especial de una Poké Ball o una Master Ball! Verás la Poké Ball en todas las cartas de rareza Común, Infrecuente y Rara (100 en total), pero la esquiva Master Ball solo estará presente en las cartas de Pokémon. ¿Podrás encontrarlas todas?

Combos en *Ee*-volución

¿Evolución? ¡En Kanto sí es posible!
Normalmente, los Pokémon ex no pueden evolucionar, pero Eevee ex es la excepción gracias a su habilidad ADN Arcoíris, que le permite evolucionar a cualquier Pokémon que evolucione de Eevee, incluidos Flareon ex, Vaporeon ex o Jolteon ex. Todos estos Pokémon necesitan 🔥💧⚡ para cargar su ataque más potente, así que puedes ponerlos a todos en una baraja y hacer que tu Eevee ex (o Eevee) evolucione al que mejor te venga según la situación.

Carga energética

Flareon ex también puede dar un impulso a tus otras barajas con Carga Abrasadora, que acelera 2 cartas de Energía Básica de tu baraja para recargar a uno de tus Pokémon. Esta puede ser una buena forma de conseguir la Energía y que Flareon ex también requiere para emplear su devastador ataque Cornalina. Aunque estos dos ataques hacen una buena cantidad de daño por sí solos, siempre les vendrá bien una buena Ovación de Victoria de Victini, una habilidad que potencia los ataques de tus Pokémon Evolución (y que se puede acumular si tienes varios de ellos en juego).

Sendero de musgo hacia la victoria
El ataque Musgo Ágata de Leafeon ex puede curar 100 puntos de daño a cada uno de tus Pokémon en Banca, pero, lamentablemente, no cura ningún daño al propio Leafeon ex mientras se encuentre en el Puesto Activo. Por suerte, Slowbro de la expansión *Escarlata y Púrpura* puede emplear su habilidad Comportamiento Extraño para mover 1 contador de daño de uno de tus otros Pokémon (como Leafeon ex) a sí mismo. A continuación, Musgo Ágata podrá aliviar este daño.

El triunfo del líder

¡Los fans de la habilidad Líder del Festival, que debutó en *Escarlata y Púrpura-Mascarada Crepuscular*, están de enhorabuena! Seaking se une a la fiesta con la misma habilidad, que le permite atacar dos veces si Recinto del Festival está en juego. Su ataque Robo Rápido hace 60 puntos de daño y roba 2 cartas, así que, si lo combinas con su habilidad, Seaking es capaz de infligir 120 puntos de daño y robar 4 cartas en total.

Un daño febril

Gholdengo ex, originalmente de la expansión *Escarlata y Púrpura-Brecha Paradójica*, puede provocar una Fiebre Dorada, descartando cartas de Energía Básica de tu mano para hacer 50 puntos de daño por cada carta descartada con este ataque. Y la forma ideal de devolver cartas de Energía Básica a tu mano después de usar Fiebre Dorada es con la nueva carta de *AS TÁCTICO* Maxicaña, una carta de Objeto que te permite poner, en cualquier combinación, 5 cartas de Pokémon y de Energía Básica en tu mano.

Usa los efectos de habilidades y ataques a tu favor

La expansión *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* incorpora un montón de Pokémon con habilidades y ataques que te resultarán de gran utilidad en multitud de situaciones. ¡Analiza cómo aprovecharlos en tu próxima baraja!

Budew

El diminuto Budew solo tiene 30 PS, por lo que probablemente no dure mucho en combate, pero su ataque Polen Picazón impide a tu rival jugar cartas de Objeto de su mano durante su próximo turno. Este ataque se puede usar sin coste alguno, así que es una manera sencilla de interferir en la estrategia de tu contrincante en los primeros compases de la partida.

Slowking

Y hablando de interferir, eso es justamente lo que hace el ataque Borrón y Cuenta Nueva de Slowking, que inflige 70 puntos de daño y te permite poner 2 Energías unidas al Pokémon de tu rival en su mano.

Sylveon
Esta indómita Evolución de Eevee es capaz de enfrentarse a oponentes de mayor tamaño gracias a su habilidad Velo Sagrado, con la que se evita todo el daño infligido a este Pokémon por ataques de los Pokémon ex del rival.

Houndoom
El ataque Llamar a Filas de Houndoom reforzará tu estrategia hasta hacerte aullar al permitirte buscar 2 cartas de Energía Básica en tu baraja para unirlas a tus Pokémon como prefieras.

Bronzong
Aunque Bronzong posiblemente no sea el atacante más poderoso, su habilidad Campana Protectora crea un escudo para tus demás Pokémon, que recibirán 10 puntos de daño menos de los ataques del rival siempre que Bronzong esté en juego. Y, por si esto fuera poco, esta habilidad se acumula, de forma que cada Campana Protectora hace que a tu rival le resulte más complicado impartir el daño necesario para conseguir un Fuera de Combate.

Snorlax ex

Los ataques que requieren un lanzamiento de moneda son impredecibles: a veces ganarás y otras perderás. ¡Y Snorlax ex es el Pokémon ideal para los jugadores amantes del suspense! Con su ataque Presionar y Dar Vueltas, lanzas 3 monedas y, a continuación, haces 120 puntos de daño por cada cara. ¡Si tienes mucha suerte, puedes pasar de cero a 360 en muy pocos segundos!

Lugia ex

Aquí empezamos a ver un patrón que conecta a los Pokémon ex ✱ con los lanzamientos de moneda. El ataque Hipertorbellino de Lugia ex hace 140 puntos de daño, y debes lanzar 1 moneda hasta que salga cruz. Por cada cara, descartarás 1 Energía del Pokémon Activo de tu rival.

Regigigas

Este gigantesco Pokémon legendario puede enfrentarse al Pokémon Teracristal Activo de tu rival e infligirle un total de 330 puntos de daño con su ataque Rompejoyas.

Lista de cartas de la expansión
Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas de JCC Pokémon

☑ ¡Usa las casillas para llevar la cuenta de tus cartas de JCC Pokémon!

Nota: Esta lista no incluye las cartas de promoción que hayan salido al mercado en fechas cercanas a esta expansión, pero incluye cartas Rara Híper.

□ = Set estándar
□ = Set estándar holográfico
□ = Set paralelo
□ = Set paralelo prémium: Poké Ball
□ = Set paralelo prémium: Master Ball

● = Común
◆ = Infrecuente
★ = Rara
★★ = Rara Doble
★★ = Rara Ultra

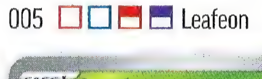
★ = Rara *AS TÁCTICO*
★★ = Rara Ilustración Especial
★★ = Rara Híper

001 □□□□ Exeggcute ●

002 □□□□ Exeggutor ◆

003 □□□□ Pinsir ●

004 □□□□ Budew ●


005 □□□□ Leafeon ★

006 □ Leafeon ex ★★

007 □□□□ Cottonee ●

008 □□□□ Whimsicott ★

009 Applin
BÁSICO Applin PS 40
Fluido Rociado 20
010 Dipplin
FASE 1 Dipplin PS 80
Evoluciona de Applin
Habilidad Líder del Festival
Si Recinto del Festival está en juego, este Pokémon puede atacar dos veces usando los ataques que tenga. Si el primer ataque deja Fuera de Combate al Pokémon Activo de tu rival, puedes atacar otra vez después de que tu rival elija un nuevo Pokémon Activo.
Hacer la Ola 20×
Este ataque hace 20 puntos de daño por cada uno de tus Pokémon en Banca.
011 Hydrapple ex
FASE 2 Hydrapple ex PS 330
Evoluciona de Dipplin
Habilidad Carga Maduración
Una vez durante tu turno, puedes unir 1 carta de Energía Básica de tu mano a uno de tus Pokémon. Si has unido Energía a un Pokémon de esta manera, cura 30 puntos de daño a ese Pokémon.
Tormenta en Almíbar 30+
Este ataque hace 30 puntos de daño más por cada Energía unida a cada uno de tus Pokémon.
012 Ogerpon Máscara Turquesa ex
BÁSICO Ogerpon Máscara Turquesa ex PS 210
Habilidad Danza Turquesa
Una vez durante tu turno, puedes unir 1 carta de Energía Básica de tu mano a un Pokémon de esta manera, roba 1 carta.
Lluvia de Hojas 30+
Este ataque hace 30 puntos de daño más por cada Energía unida a ambos Pokémon Activos.
013 Flareon
FASE 1 Flareon PS 130
Evoluciona de Eevee
Llama Destructiva 30
Lanza 1 moneda. Si sale cara, descarta 1 Energía del Pokémon Activo de tu rival.
Llamarada Luchadora 90+
Si el Pokémon Activo de tu rival es un Pokémon ex o un Pokémon V, este ataque hace 90 puntos de daño más.
014 Flareon ex
FASE 1 Flareon ex PS 270
Evoluciona de Eevee
Carga Abrasadora 130
Busca en tu baraja hasta 2 cartas de Energía Básica y únelas a uno de tus Pokémon. Después, baraja las cartas de tu baraja.
Cornalina 280
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
015 Litleo
BÁSICO Litleo PS 70
Combustión 10
Golpe Cabeza 50
016 Pyroar
FASE 1 Pyroar PS 120
Evoluciona de Litleo
Crin de Fuego 50
Placaje Ígneo 160
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
017 Ogerpon Máscara Horno ex
BÁSICO Ogerpon Máscara Horno ex PS 210
Horno Iracundo 20×
Este ataque hace 20 puntos de daño por cada contador de daño en este Pokémon.
Llamarada Dinámica 140+
Si el Pokémon Activo de tu rival es un Pokémon Evolución, este ataque hace 140 puntos de daño más, y descartas todas las Energías de este Pokémon.
018 Slowpoke
BÁSICO Slowpoke PS 70
Pistola Agua 10
Coletón 30
019 Slowking
FASE 1 Slowking PS 130
Evoluciona de Slowpoke
Borrón y Cuenta Nueva 70
Puedes poner 2 Energías unidas al Pokémon Activo de tu rival en su mano.
020 Goldeen
BÁSICO Goldeen PS 50
Habilidad Líder del Festival
Si Recinto del Festival está en juego, este Pokémon puede atacar dos veces usando los ataques que tenga. Si el primer ataque deja Fuera de Combate al Pokémon Activo de tu rival, puedes atacar otra vez después de que tu rival elija un nuevo Pokémon Activo.
Torbellino 10
Lanza 1 moneda. Si sale cara, descarta 1 Energía del Pokémon Activo de tu rival.

021 Seaking
Seaking PS 110
Habilidad Líder del Festival
Si Recinto del Festival está en juego, este Pokémon puede atacar dos veces usando los ataques que tenga. Si el primer ataque deja Fuera de Combate al Pokémon Activo de tu rival, puedes atacar otra vez después de que tu rival elija un nuevo Pokémon Activo.
Robo Rápido 60
Roba 2 cartas.
022 Vaporeon
Vaporeon PS 130
Drenaje Espiral 30
Cura 30 puntos de daño a este Pokémon.
Remolino Luchador 90+
Si el Pokémon Activo de tu rival es un Pokémon ex o un Pokémon V, este ataque hace 90 puntos de daño más.
023 Vaporeon ex
Vaporeon ex PS 280
Ráfaga Inclemente
Este ataque hace 60 puntos de daño a cada uno de los Pokémon ex de tu rival. El daño de este ataque no se ve afectado por Debilidad o Resistencia.
Aguamarina 280
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
024 Suicune
Suicune PS 120
Rebasar 30
Este ataque también hace 30 puntos de daño a uno de los Pokémon en Banca de tu rival. (No apliques Debilidad y Resistencia a los Pokémon en Banca).
Rayo Aurora 100
025 Glaceon
Glaceon PS 120
Frío Penetrante 30
Al final del próximo turno de tu rival, pon 9 contadores de daño en el Pokémon Defensor.
Misil Carámbano 70
026 Glaceon ex
Glaceon ex PS 270
Bala Helada 110
Este ataque también hace 30 puntos de daño a uno de los Pokémon en Banca de tu rival. (No apliques Debilidad y Resistencia a los Pokémon en Banca).
Euclasa
Deja Fuera de Combate a 1 de los Pokémon de tu rival que tenga exactamente 6 contadores de daño sobre él.
027 Ogerpon Máscara Fuente ex
Ogerpon Máscara Fuente ex PS 210
Sollozar 20
Durante el próximo turno de tu rival, el Pokémon Defensor no puede retirarse.
Bomba Torrencial 100
Puedes poner 3 Energías unidas a este Pokémon en tu baraja y barajar todas las cartas. Si lo haces, este ataque también hace 120 puntos de daño a uno de los Pokémon en Banca de tu rival. (No apliques Debilidad y Resistencia a los Pokémon en Banca).
028 Pikachu ex
Pikachu ex PS 190
Coletón 30
Trueno 220
Este Pokémon también se hace 30 puntos de daño a sí mismo.
029 Jolteon
Jolteon PS 110
Ataque Lineal
Este ataque hace 30 puntos de daño a uno de los Pokémon de tu rival. (No apliques Debilidad y Resistencia a los Pokémon en Banca).
Rayo Luchador 90+
Si el Pokémon Activo de tu rival es un Pokémon ex o un Pokémon V, este ataque hace 90 puntos de daño más.
030 Jolteon ex
Jolteon ex PS 260
Lanza Reluciente 60+
Puedes descartar hasta 2 Energías Básicas de tus Pokémon en Banca. Este ataque hace 90 puntos de daño más por cada carta que hayas descartado de esta manera.
Dravita 280
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
031 Ferropalmas ex
Ferropalmas ex PS 230
Prensa de Brazo 160
Gracias Amplificadas 120
Si un Pokémon de tu rival queda Fuera de Combate por el daño de este ataque, coge 1 carta de Premio más.
032 Ferropúas ex
Ferropúas ex PS 230
Habilidad Inicialización
Ciclón Voltio 140
Mueve 1 Energía de este Pokémon a uno de tus Pokémon en Banca.

033 Espeon
Espeon PS 110
Asalto Psíquico 30+
Este ataque hace 10 puntos de daño más por cada contador de daño en el Pokémon Activo de tu rival.
Rayo Psi 60
Lanza 1 moneda. Si sale cara, el Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Paralizado.
034 Espeon ex
Espeon ex PS 270
Teracristal
Psicointimidación 160
Descarta 1 carta aleatoria de la mano de tu rival.
Azeztulita
Haz involucionar a cada uno de los Pokémon evolucionados de tu rival poniendo la carta de Evolución de fase más alta que tengan sobre ellos en la baraja de tu rival, y barájalas todas.
035 Duskull
Duskull PS 60
Voy a por Ti
Pon hasta 3 Duskull de tu pila de descartes en tu Banca.
Farfullar 30
036 Dusclops
Dusclops PS 90
Habilidad Estallido Maldito
Una vez durante tu turno, puedes poner 5 contadores de daño en uno de los Pokémon de tu rival. Si usas esta habilidad, este Pokémon queda Fuera de Combate.
Fuego Fatuo 50
037 Dusknoir
Dusknoir PS 160
Habilidad Estallido Maldito
Una vez durante tu turno, puedes poner 13 contadores de daño en uno de los Pokémon de tu rival. Si usas esta habilidad, este Pokémon queda Fuera de Combate.
Atadura Sombría 150
Durante el próximo turno de tu rival, el Pokémon Defensor no puede retirarse.
038 Spritzee
Spritzee PS 60
Viento Feérico 20
039 Aromatisse
Aromatisse PS 120
Presión Perfume 60
El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Confundido.
040 Sylveon
Sylveon PS 120
Habilidad Velo Sagrado
Se evita todo el daño infligido a este Pokémon por ataques de los Pokémon ex de tu rival.
Disparo Mágico 100
041 Sylveon ex
Sylveon ex PS 270
Teracristal
Encanto Mágico 160
Durante el próximo turno de tu rival, los ataques usados por el Pokémon Defensor hacen 100 puntos de daño menos (antes de aplicar Debilidad y Resistencia).
Angelita
Elige 2 de los Pokémon en Banca de tu rival. Pon esos Pokémon y todas las cartas unidas a ellos en la baraja de tu rival y barájalas todas. Si uno de tus Pokémon usó Angelita durante tu último turno, este ataque no se puede usar.
042 Colagrito
Colagrito PS 90
Pasado
Bofetón 30
Grito Rugiente
Este ataque hace 20 puntos de daño a uno de los Pokémon de tu rival por cada contador de daño en este Pokémon. (No apliques Debilidad y Resistencia a los Pokémon en Banca).
043 Melenaleteo
Melenaleteo PS 90
Pasado
Habilidad Aleteo de Medianoche
Mientras este Pokémon esté en el Puesto Activo, el Pokémon Activo de tu rival no tiene ninguna habilidad, excepto Aleteo de Medianoche.
Lanzamiento Maléfico 90
Pon 2 contadores de daño en los Pokémon en Banca de tu rival de la manera que desees.
044 Munkidori
Munkidori PS 110
Habilidad Adrenalina Mental
Una vez durante tu turno, si este Pokémon tiene alguna Energía unida, puedes mover hasta 3 contadores de daño de uno de tus Pokémon a uno de los Pokémon de tu rival.
Fusión Mental 60
El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Confundido.

045 ☐☐☐☐ Fezandipiti ★

046 ☐☐☐☐ Ferromole ★

047 ☐☐☐☐ Larvitar ●

048 ☐☐☐☐ Pupitar ●

049 ☐☐☐☐ Groudon ★

050 ☐☐☐☐ Riolu ●

051 ☐ Lucario ex ★★

052 ☐☐☐☐ Hippopotas ●

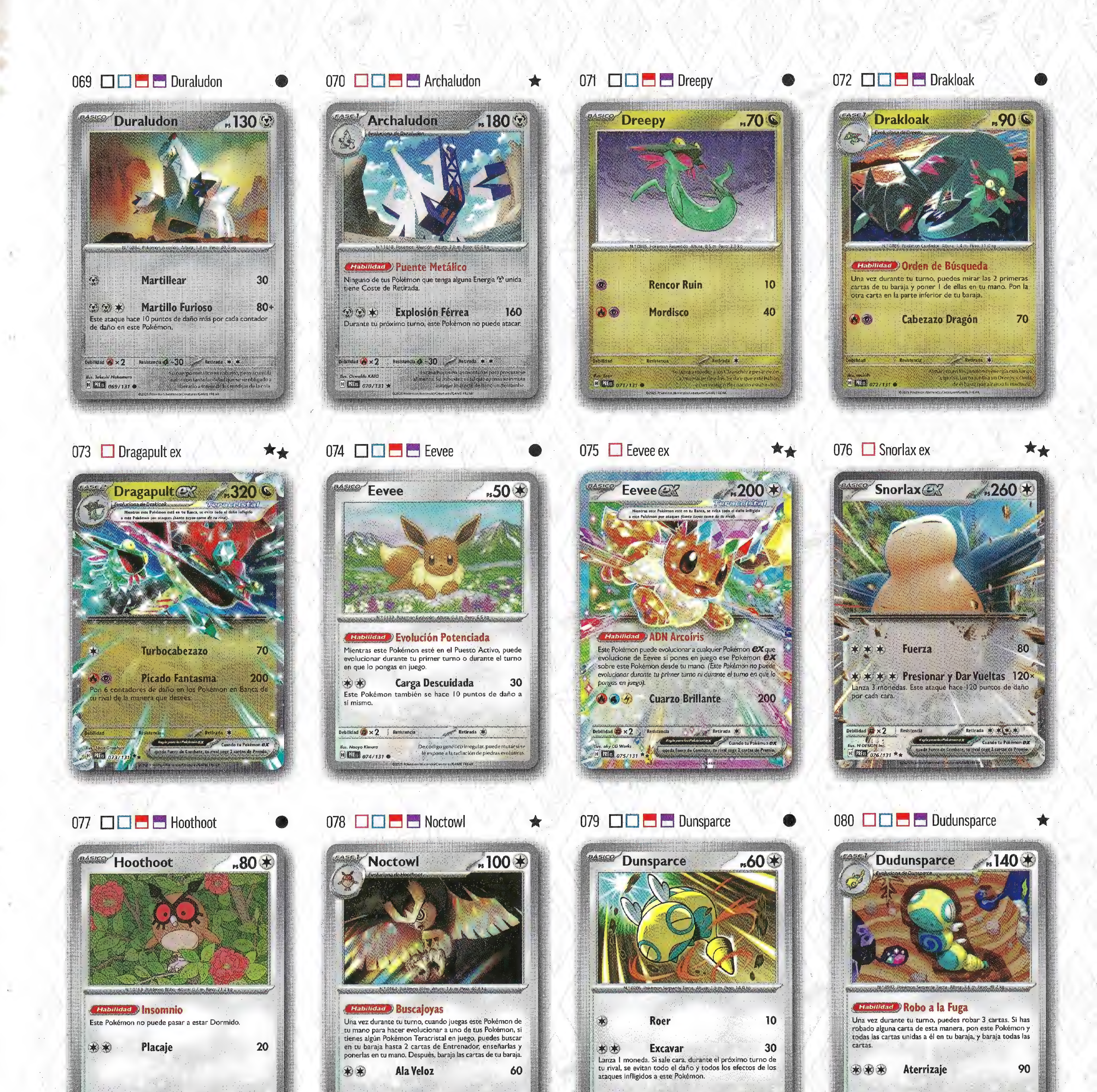
053 ☐☐☐☐ Hippowdon ●

054 ☐☐☐☐ Ursaluna Luna Carmesí ★

055 ☐☐☐☐ Colmilargo ◆

056 ☐ Pelarena ex ★★

057 Okidogi
Okidogi
130
Habilidad Adrenalina Poderosa
Si este Pokémon tiene alguna Energía unida, obtiene 100 PS más, y los ataques que use hacen 100 puntos de daño más al Pokémon Activo de tu rival (antes de aplicar Debilidad y Resistencia).
Puño Bueno 70
058 Ogerpon Máscara Cimiento ex
Ogerpon Máscara Cimiento ex
210
Habilidad Posición Cimiento
Se evita todo el daño infligido a este Pokémon por ataques de los Pokémon de tu rival que tengan una habilidad.
Derruir 140
El daño de este ataque no se ve afectado por Debilidad o Resistencia, ni por ningún efecto en el Pokémon Activo de tu rival.
059 Umbreon
Umbreon
110
Finta
Tajo Oscuridad 140
060 Umbreon ex
Umbreon ex
280
Espejismo Lunar 160
El Pokémon Activo de tu rival pasa a estar Confundido.
Ónice
Descarta todas las Energías de este Pokémon y coge 1 carta de Premio.
061 Sneasel
Sneasel
60
Cuchillada Garra 20
062 Houndour
Houndour
70
Patada Juguetona 20
063 Houndoom
Houndoom
120
Llamar a Filas
Colmillos Azabaches 100
064 Tyranitar ex
Tyranitar ex
340
Moler 50×
Destrucción Tiránica 150
065 Bramaluna
Bramaluna
140
Pasado
Venganza Emplumada 70+
Ala Veloz 120
066 Bronzor
Bronzor
70
Martillear 20
067 Bronzong
Bronzong
130
Habilidad Campana Protectora
Los ataques de los Pokémon de tu rival hacen 10 puntos de daño menos a todos tus Pokémon (después de aplicar Debilidad y Resistencia).
Impacto Pesado 50
068 Heatran
Heatran
130
Desmoronar 40
Destructor Férreo 130
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.



069 Duraludon
Duraludon PS 130
Martillear 30
Martillo Furioso 80+
Este ataque hace 10 puntos de daño más por cada contador de daño en este Pokémon.
070 Archaludon
Archaludon PS 180
Habilidad Puente Metálico
Ninguno de tus Pokémon que tenga alguna Energía unida tiene Coste de Retirada.
Explosión Férrea 160
Durante tu próximo turno, este Pokémon no puede atacar.
071 Dreepy
Dreepy PS 70
Rencor Ruin 10
Mordisco 40
072 Drakloak
Drakloak PS 90
Habilidad Orden de Búsqueda
Una vez durante tu turno, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu baraja y poner 1 de ellas en tu mano. Pon la otra carta en la parte inferior de tu baraja.
Cabezazo Dragón 70
073 Dragapult ex
Dragapult ex PS 320
Turbocabezazo 70
Picado Fantasma 200
Pon 6 contadores de daño en los Pokémon en Banca de tu rival de la manera que desees.
074 Eevee
Eevee PS 50
Habilidad Evolución Potenciada
Mientras este Pokémon esté en el Puesto Activo, puede evolucionar durante tu primer turno o durante el turno en que lo pongas en juego.
Carga Descuidada 30
Este Pokémon también se hace 10 puntos de daño a sí mismo.
075 Eevee ex
Eevee ex PS 200
Habilidad ADN Arcoíris
Este Pokémon puede evolucionar a cualquier Pokémon ex que evolucione de Eevee si pones en juego ese Pokémon ex sobre este Pokémon desde tu mano. (Este Pokémon no puede evolucionar durante tu primer turno ni durante el turno en que lo pongas en juego).
Cuarzo Brillante 200
076 Snorlax ex
Snorlax ex PS 260
Fuerza 80
Presionar y Dar Vueltas 120×
Lanza 3 monedas. Este ataque hace 120 puntos de daño por cada cara.
077 Hoothoot
Hoothoot PS 80
Habilidad Insomnio
Este Pokémon no puede pasar a estar Dormido.
Placaje 20
078 Noctowl
Noctowl PS 100
Habilidad Buscajoyas
Una vez durante tu turno, cuando juegas este Pokémon de tu mano para hacer evolucionar a uno de tus Pokémon, si tienes algún Pokémon Teracristal en juego, puedes buscar en tu baraja hasta 2 cartas de Entrenador, enseñarlas y ponerlas en tu mano. Después, baraja las cartas de tu baraja.
Ala Veloz 60
079 Dunsparce
Dunsparce PS 60
Roer 10
Excavar 30
Lanza 1 moneda. Si sale cara, durante el próximo turno de tu rival, se evitan todo el daño y todos los efectos de los ataques infligidos a este Pokémon.
080 Dudunsparce
Dudunsparce PS 140
Habilidad Robo a la Fuga
Una vez durante tu turno, puedes robar 3 cartas. Si has robado alguna carta de esta manera, pon este Pokémon y todas las cartas unidas a él en tu baraja, y baraja todas las cartas.
Aterrizaje 90

081 Miltank
082 Lugia ex
083 Buneary
084 Lopunny
085 Rotom Ventilador
086 Regigigas
087 Shaymin
088 Furfrou
089 Hawlucha
090 Noibat
091 Noivern ex
092 Terapagos ex
Miltank 130
Rodar 20
Giro Mu-mu 100
Puedes usar este ataque solo si este Pokémon usó Rodar durante tu último turno.
Lugia 220
Hipertorbellino 140
Lanza 1 moneda hasta que salga cruz. Por cada cara, descarta 1 Energía del Pokémon Activo de tu rival.
Buneary 60
Patada Destrucción 20
Lopunny 90
Patada Trasera 90
Rotom Ventilador 70
Habilidad Llamada del Ventilador
Una vez durante tu primer turno, puedes buscar en tu baraja hasta 3 Pokémon con 100 PS o menos, enseñarlos y ponerlos en tu mano. Después, baraja las cartas de tu baraja. No puedes usar más de una habilidad Llamada del Ventilador durante tu turno.
Aterrizaje Asalto 70
Si no hay ningún Estadio en juego, este ataque no hace nada.
Regigigas 160
Rompejoyas 100+
Si el Pokémon Activo de tu rival es un Pokémon Teracristal, este ataque hace 230 puntos de daño más.
Shaymin 70
Reflejar Energía 60
Mueve 1 Energía de este Pokémon a uno de tus Pokémon en Banca.
Furfrou 100
Habilidad Pelaje Recio
Los ataques hacen 20 puntos de daño menos a este Pokémon (después de aplicar Debilidad y Resistencia).
Mordisco 80
Hawlucha 80
Placaje Ascendente 10+
Si el Pokémon Activo de tu rival es un Pokémon ex, este ataque hace 50 puntos de daño más.
Noibat 60
Aleteo 20
Noivern 270
Pasada de Ataque 50
Puedes cambiar este Pokémon por uno de tus Pokémon en Banca.
Explosión Sónica 220
Este Pokémon también se hace 30 puntos de daño a sí mismo.
Terapagos 230
Golpe Unísono 30×
Si sales en segundo lugar, no puedes usar este ataque durante tu primer turno. Este ataque hace 30 puntos de daño por cada uno de tus Pokémon en Banca.
Ópalo Corona 180
Durante el próximo turno de tu rival, se evita todo el daño infligido a este Pokémon por ataques de Pokémon no Básicos.

093 ☐☐☐ Nerina ●

Partidario — ENTRENADOR
Nerina
Roba 4 cartas. Al final de este turno, si tienes 5 cartas o más en tu mano, descarta las cartas de tu mano.
Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

094 ☐☐☐ Caverna Abisal Cero ◆

Estadio — ENTRENADOR
Caverna Abisal Cero
Cada jugador que tenga algún Pokémon Teracristal en juego puede tener hasta 8 Pokémon en su Banca.
Si un jugador ya no tiene ningún Pokémon Teracristal en juego, ese jugador descarta Pokémon de su Banca hasta que tenga 5. Cuando esta carta ya no esté en juego, cada jugador descarta Pokémon de su Banca hasta que tenga 5, y el jugador que haya jugado esta carta descarta en primer lugar.

095 ☐☐☐ Mochi Cadena ◆

Herramienta Pokémon — ENTRENADOR
Mochi Cadena
Los ataques usados por el Pokémon Envenenado al que esté unida esta carta hacen 40 puntos de daño más al Pokémon Activo de tu rival *(antes de aplicar Debilidad y Resistencia)*.

096 ☐☐☐ Entrenamiento de Karateka ●

Partidario — ENTRENADOR
Entrenamiento de Karateka
Durante este turno, los ataques usados por tus Pokémon hacen 40 puntos de daño más al Pokémon ex Activo de tu rival *(antes de aplicar Debilidad y Resistencia)*.
Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

097 ☐☐☐ Entrenamiento de Karateka ●

Partidario — ENTRENADOR
Entrenamiento de Karateka
Durante este turno, los ataques usados por tus Pokémon hacen 40 puntos de daño más al Pokémon ex Activo de tu rival *(antes de aplicar Debilidad y Resistencia)*.
Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

098 ☐☐☐ Entrenamiento de Karateka ●

Partidario — ENTRENADOR
Entrenamiento de Karateka
Durante este turno, los ataques usados por tus Pokémon hacen 40 puntos de daño más al Pokémon ex Activo de tu rival *(antes de aplicar Debilidad y Resistencia)*.
Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

099 ☐☐☐ Entrenamiento de Karateka ●

Partidario — ENTRENADOR
Entrenamiento de Karateka
Durante este turno, los ataques usados por tus Pokémon hacen 40 puntos de daño más al Pokémon ex Activo de tu rival *(antes de aplicar Debilidad y Resistencia)*.
Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

100 ☐☐☐ Brie ◆

Partidario — ENTRENADOR
Brie
Puedes usar esta carta solo si a tu rival le quedan exactamente 2 cartas de Premio.
Durante este turno, si el Pokémon Activo de tu rival queda Fuera de Combate por el daño de un ataque usado por tus Pokémon Teracristal, coge 1 carta de Premio más.
Solo puedes jugar una carta de Partidario durante tu turno.

105 ☐ ☐ ☐ Denis ◆

106 ☐ ☐ ☐ Vasija Terrestre ◆

107 ☐ ☐ ☐ Guía de Exploración ◆

108 ☐ ☐ ☐ Recinto del Festival ◆

109 ☐ ☐ ☐ Amigos de Paldea ●

110 ☐ ☐ ☐ Trompeta de Cristal ◆

111 ☐ ☐ ☐ Baya Anjiro ●

112 ☐ ☐ ☐ Artes Secretas de Sachiko ◆

113 ☐ ☐ ☐ Cass ◆

114 ☐ ☐ ☐ Aroa ◆

115 ☐ ☐ ☐ Talento de Laureano ●

116 ☐ Maxicaña ★

117 Cinturón Colosal ★

118 Máscara del Ogro ◆

119 Capturador Supremo ★

120 Vitalidad de la Profesora Albora ◆

121 Plan del Profesor Turo ◆

122 Investigación de Profesores ●

123 Investigación de Profesores ●

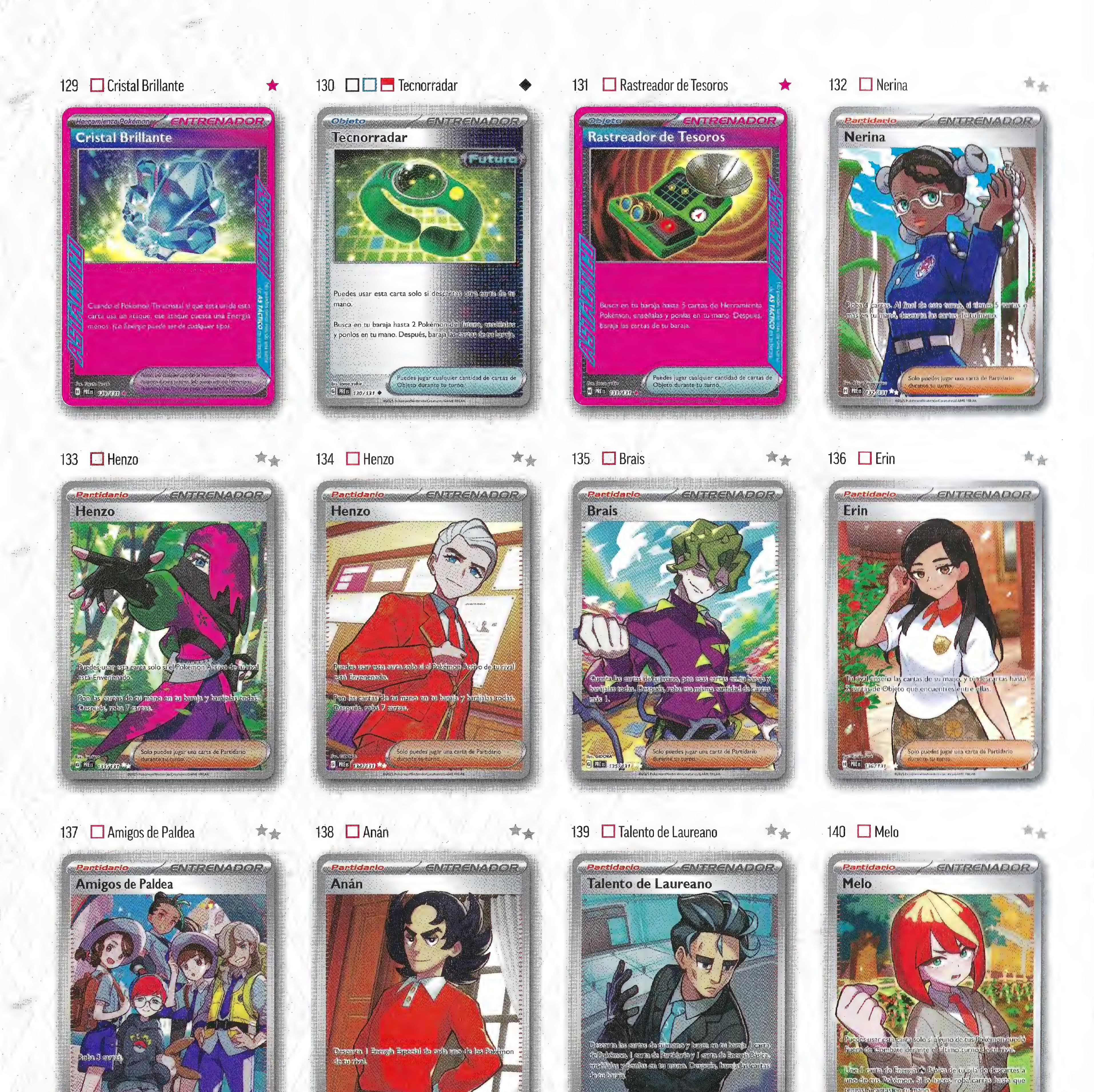
124 Investigación de Profesores ●

125 Investigación de Profesores ●

126 Monopatín de Rescate ◆

127 Paloselfi Rotom ●

128 Ciclón Levante ★



129 ☐ Cristal Brillante ★

130 ☐☐☐ Tecnorradar ◆

131 ☐ Rastreador de Tesoros ★

132 ☐ Nerina ★★

133 ☐ Henzo ★★

134 ☐ Henzo ★★

135 ☐ Brais ★★

136 ☐ Erin ★★

137 ☐ Amigos de Paldea ★★

138 ☐ Anán ★★

139 ☐ Talento de Laureano ★★

140 ☐ Melo ★★

141 ☐ Gus
142 ☐ Cloe
143 ☐ Mila
144 ☐ Leafeon ex
145 ☐ Ogerpon Máscara Turquesa ex
146 ☐ Flareon ex
147 ☐ Ceruledge ex
148 ☐ Ogerpon Máscara Horno ex
149 ☐ Vaporeon ex
150 ☐ Glaceon ex
151 ☐ Palafin ex
152 ☐ Ogerpon Máscara Fuente ex

153 ☐ Jolteon ex

154 ☐ Ferropalmas ex

155 ☐ Espeon ex

156 ☐ Sylveon ex

157 ☐ Ferropaladín ex

158 ☐ Ferrotesta ex

159 ☐ Pelarena ex

160 ☐ Ogerpon Máscara Cimiento ex

161 ☐ Umbreon ex

162 ☐ Bramaluna ex

163 ☐ Pecharunt ex

164 ☐ Gholdengo ex

165 ☐ Dragapult ex

166 ☐ Electrofuria ex

167 ☐ Eevee ex

168 ☐ Ursaluna Luna Carmesí ex

169 ☐ Terapagos ex

170 ☐ Nerina

171 ☐ Denis

172 ☐ Levi

173 ☐ Artes Secretas de Sachiko

174 ☐ Cass

175 ☐ Aroa

176 ☐ Ferroverdor ex

177 ☐ Ogerpon Máscara Turquesa ex

178 ☐ Ondulagua ex

179 ☐ Pikachu ex

180 ☐ Terapagos ex

Cartas de promoción de la serie *Escarlata y Púrpura* de JCC Pokémon

¡Puedes añadir muchos más Pokémon a tu colección gracias a las cartas de promoción! Encuentra estas cartas en diferentes productos de JCC Pokémon pertenecientes a la expansión *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas*.

Flareon, Vaporeon y Jolteon

Disponibles en la colección con póster de *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

Leafeon, Glaceon y Sylveon

Disponibles en las colecciones con pegatinas especiales de *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

Eevee
Disponible en la Caja de Entrenador Élite de *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

Eevee ex
Disponible en la colección superprémium de *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

Espeon ex y Umbreon ex
Disponibles en la colección prémium con figura de *Escarlata y Púrpura-Evoluciones Prismáticas* de JCC Pokémon

¿Necesitas ayuda para jugar?

Para conseguir información sobre el juego, las estrategias, las reglas y los torneos, visita nuestro sitio web: **www.pokemon.es**

Para recibir asistencia sobre otras cuestiones relacionadas con atención al cliente, visita: **www.pokemon.es/asistencia**

CRÉDITOS

Juego japonés original

Producción ejecutiva: Tsunekazu Ishihara
Producción: Yuji Kitano
Dirección: Atsushi Nagashima
Diseño de juego original: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama y Takumi Akabane
Desarrollo de juego: Creatures Inc.

Versión en inglés

The Pokémon Company International
Producción: Kenji Okubo
Desarrollo de productos y de juego: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Seth Kuepker, Fertessa Scott, Walter Barber y Amelia Bottemiller
Coordinación de producción: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Paige Robison, Gina Castaneda, Riley Padua y Kristin Hayman
Gestión de proyectos: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge y Wakaba Huffman
Traducción: Satoko Deas, Bryson Clark, Chris Walter, Ryan Sugo y Lars Henricksen
Gestión de datos del juego: Dylan "ExoByte" Mayo y Rachel Henson
Redacción de la guía de la Caja de Entrenador Élite: Holly Bowen, Mia Violet, Tyler Ninomura y Kyle Sucevich
Redacción del libro de reglas: Personal de edición de TPCi y Kyle Sucevich
Coordinación de edición: Anja Weinbach
Edición: Hollie Beg, Eoin Sanders, Holly Bowen, Stephen "Phen" Crane, Laura Temple y Katie Dunlop
Diseño gráfico (creativo): Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Julie Jennings, Kodi Sershon, Taylor Hardman, Chris Franc y Kevin Lalli
Diseño gráfico (localización de cartas): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer y Michael Heck
Diseño de materiales de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner y Amara Kallgren
Diseño gráfico (logo): Kodi Sershon
Ilustraciones de los paquetes de mejora: N-DESIGN Inc.
Agradecimientos especiales a: GAME FREAK inc., Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company y The Pokémon Company International

Versión en español

Coordinación de producción: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, John Moore, Paige Robison, Gina Castaneda, Riley Padua y Kristin Hayman
Gestión de proyectos: Jen Wood, Yuya Toyomaru, Noriko Tseng, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord, Sachiko Hogge y Wakaba Huffman
Coordinación de traducción y edición: Anja Weinbach y Esther Sánchez Giráldez
Traducción y edición: Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor, Sonia de Acuña Roldán, Jose Gallego, Paz López Lorente-Sorolla, Alice Gawlowski, Jesús Miguel Díaz Muriel, Nadya Rivera-Carrasquillo, Alberto Kunz, Christelle Liviero Aracena y Arantxa Terrazas Ortega
Diseño gráfico (localización de cartas): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer y Michael Heck
Diseño gráfico (localización de envoltorios): Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Donald McKinlay, Michelle Ahn, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff y Eric Liu
Diseño de materiales de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner y Amara Kallgren

¡ÚNETE A LA COMUNIDAD DE PLAY! POKÉMON DE TU ZONA!

¡ENCUENTRA UN EVENTO!

¡Ayúdanos a mejorar rellenando nuestra encuesta en línea!

pokemon.com/tcgsurvey